カプコン

感性開発モデル

おうちの方へ
●チビ超絶マシンは悪夢がテーマです。お子様を絶望感と虚脱感で満たします。
●オリジナルにないパーツが満載されていますので普通では満足できないお子様にピッタリです。
●繊細な神経のお子様には与えないで下さい。

★チビ超絶マシンシリーズ★

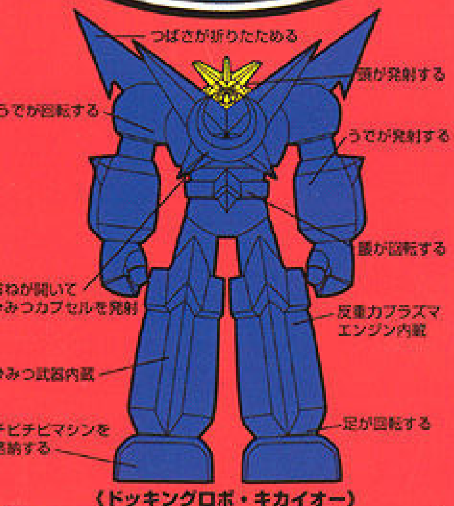
1号キカイズラッガー

SECRET FILE

鋼鋼戦紀 キカイオー KIKAIOH

チビ超絶マシン

22号



《ドッキングロボ・キカイオー》

★別売りの２号キカイパンチャー、３号キカイブロッカー、４号キカイウォーカーをそろえるとチビ超絶マシン・キカイオーになります。
注・このキットには１号以外は入っていません。

CAPCOM

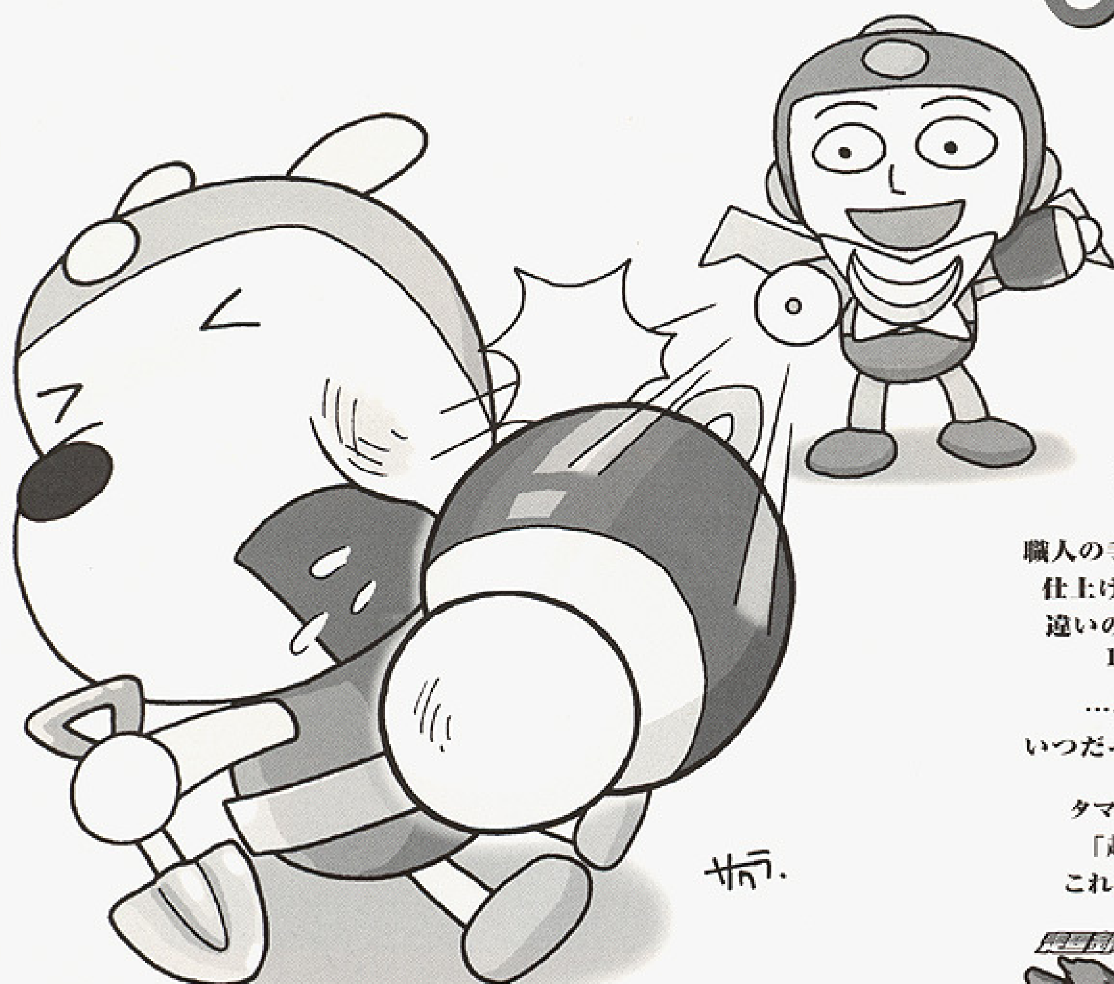
鋼鋼戦紀 キカイオー™

チビ超絶マシン ❹ 大ひみつ
❶せっちゃくざいなしのはめ込み式。
❷チビチビマシンつき。
❸あまったパーツをジョイントすればすてきなロボット基地にへんか。
❹さらに他シリーズのあまったパーツで誰も見たことがない物体が完成します。

★この箱の絵はキカイズラッガーの活躍想像図です。実際には飛びません。また表紙の内容は何もかもフィクションです。

CAPCOM®

ホンモノの味わい。



選び抜かれた素材。
こだわりの製法。
職人の手でじっくりと丹念に
仕上げられた珠玉の逸品。
違いのわかる貴兄に贈る、
100年に一度の奇蹟。

…そんな気持ちだけは
いつだって忘れちゃいない。

タマシイ、込もってます。
「超鋼戦紀キカイオー」
これからの、オリジナル。



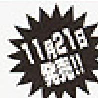
CAPCOM FAX 通信 06-947-4540 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンソフト情報>大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834 仙台／(022)214-6040
名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339 松山／(089)934-8786 福岡／(092)441-1991
"キカイオー"の世界を完全網羅。今すぐアクセス!!<カプコンホームページ(インターネット)>http://www.capcom.co.jp/

募集中! ただいま、カプコンフレンドリークラブ(CFC)の会員を大募集中です。いまなら"オリジナルハンドタオル"がもれなくGETできます。

※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。



セルピュータ 最新情報





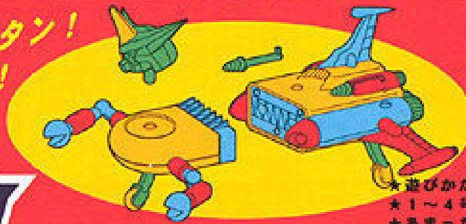
「超鋼戦紀キカイオー」 オリジナル・サウンドトラック
2,940円(税込) [2枚組] CPCA-1016～7
初回特典: オリジナルジャケットサイズカレンダー封入

■1999年1月21日発売!!
「超鋼戦紀キカイオー」 ドラマアルバム
2,520円(税込) CPCA-1018





組み立てカンタン！
超精密モデル！



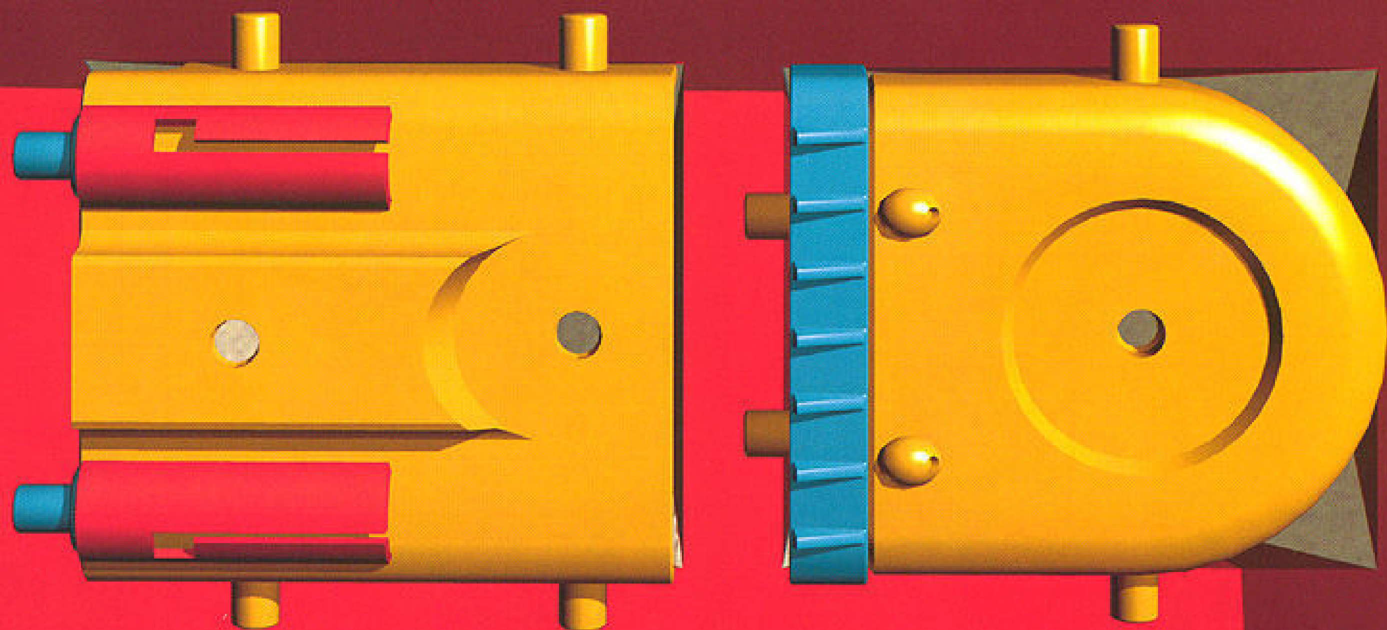
キカイオー
KIKAIOH

★遊びかた無限大！
★1～4号をそろえてキカイオーに！
★あまったパーツはオリジナルマシンに！

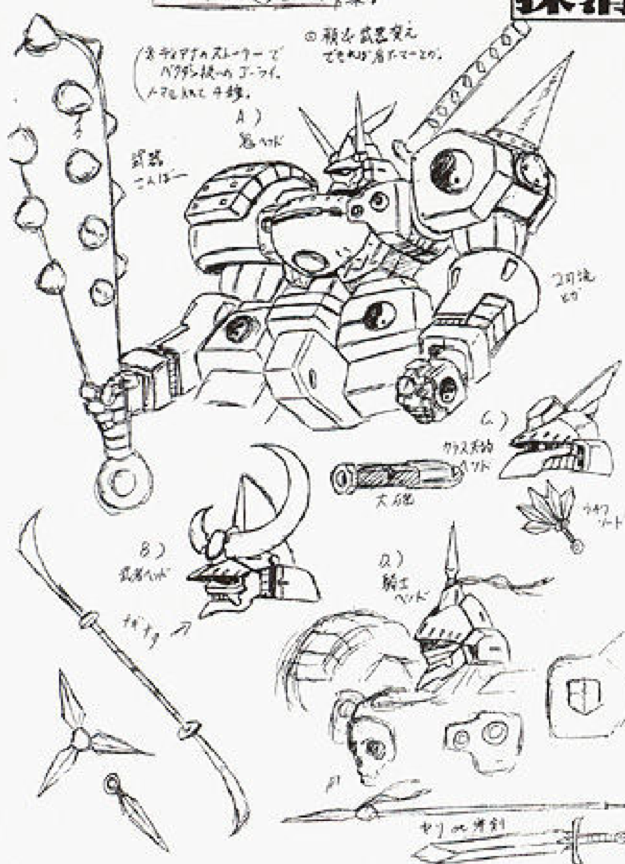


チビ超絶マシン

1号キカイズラッガー



あれもしたい、これもしたい。キャラ決定までのコンセプトの道のりは険し



■ゴーライ

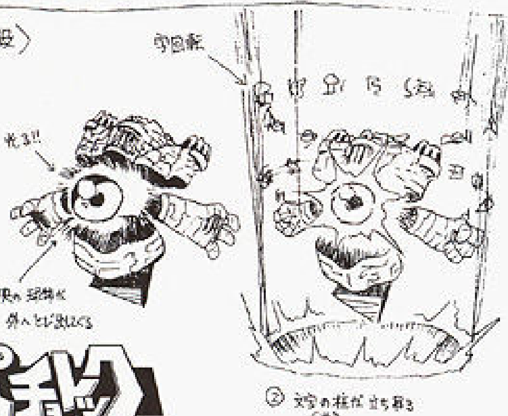
「ゴーライ四天王」というのを秘かに作ろうと思っていたのですが、途中でめんどくさくなってやめちゃいました。

■ガムダ

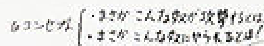
「足の代わりに逆ピラミッドが付いて、フワフワ浮いてることにしよう。」という時期に考えられた攻撃ラフ。結局、足が付いたのでボツに。

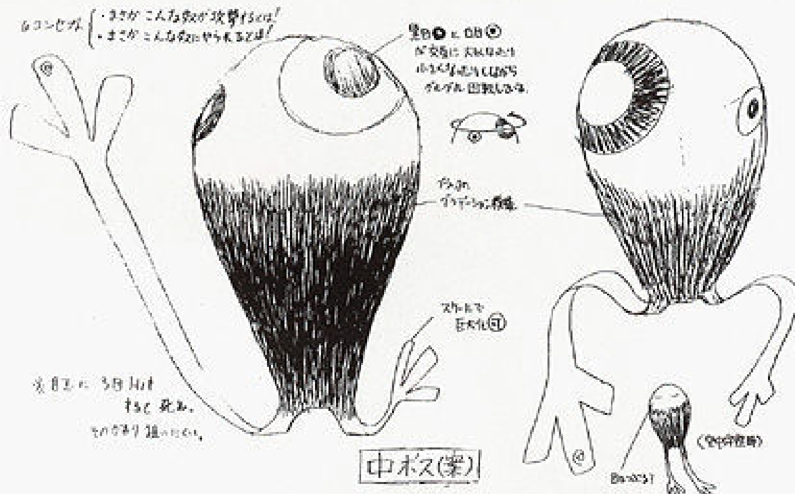






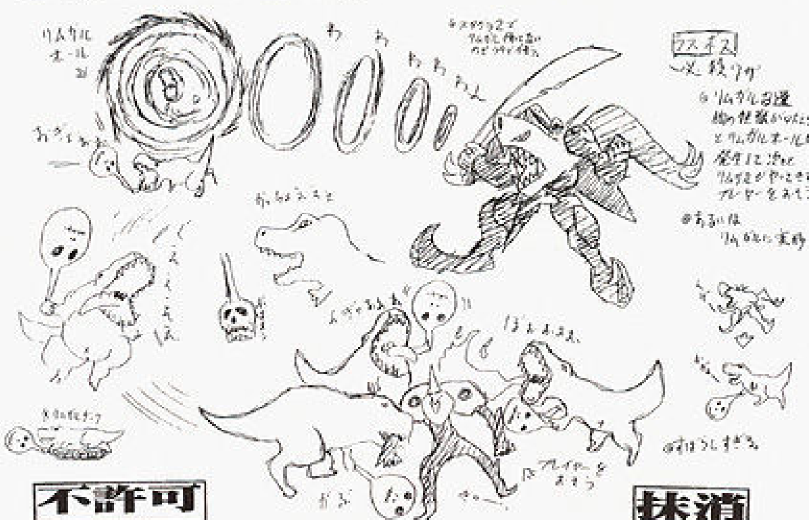
パチョッグ チーム プレゼンツ





■クヴァール

コンセプトは<妖怪なヤツ>。「こんな奴が!」「こんな奴に!」と叫ばずにはおれん、ショック度を目指してみましたが、どうでしょう?

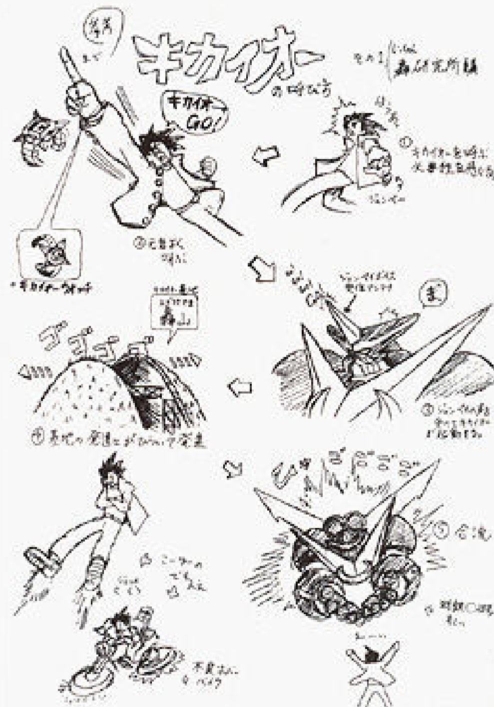


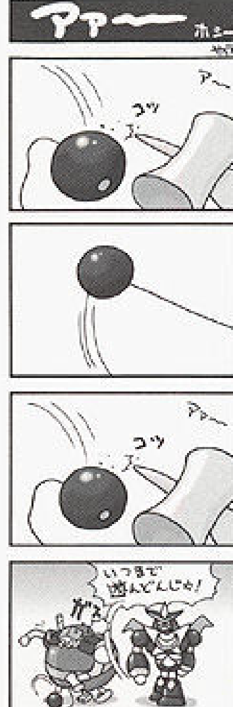
■ゴルディバス

ラスボスらしいショック度の高い技を考えましたが、「ちゃんと仕事しろ!!」のひと言でボツにされてしまいました。

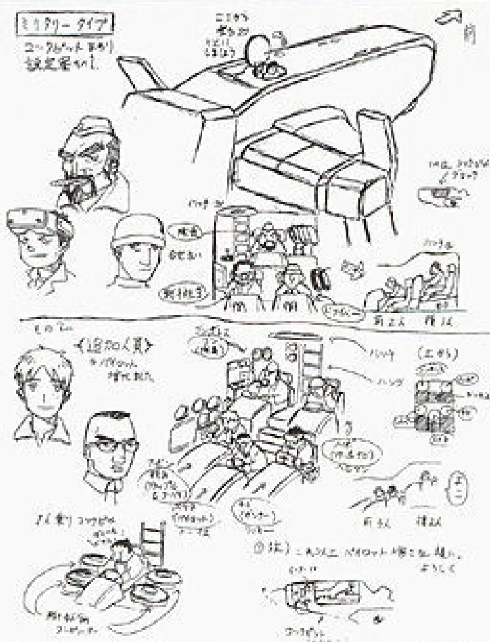
■キカイオー

ストーリーモードで「乗る」まえに「叫ぶ」作業が必要なことが判明したのでこーゆーのを考えました。ゲーム上ではあまり関係ないけど。



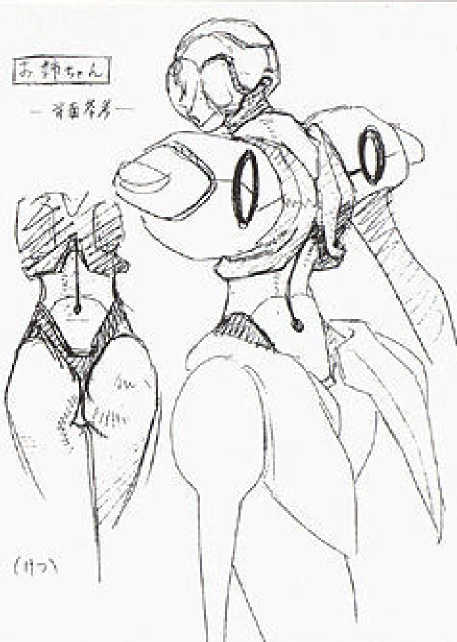


く厳しい…！？　「超鋼戦紀キカイオー」ロボットキャラコンセプト大公開!!



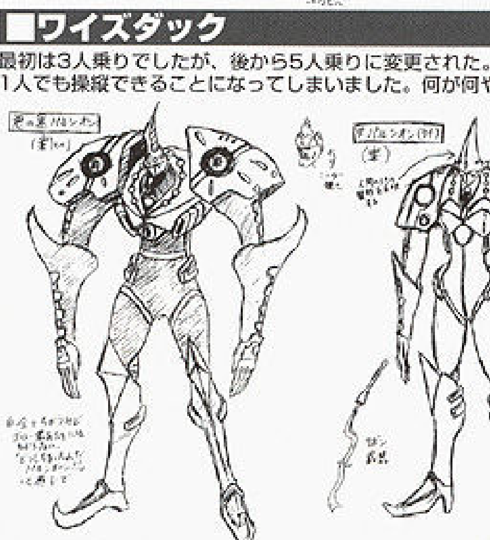
■ラファーガ

ファイター形態での攻撃はなかなか良いアイデアが出ませんでした。だってファイターだからね。って…おい。



■ワイズダック

最初は3人乗りでしたが、後から5人乗りに変更された。実は1人でも操縦できることになってしまいました。何が何やら…

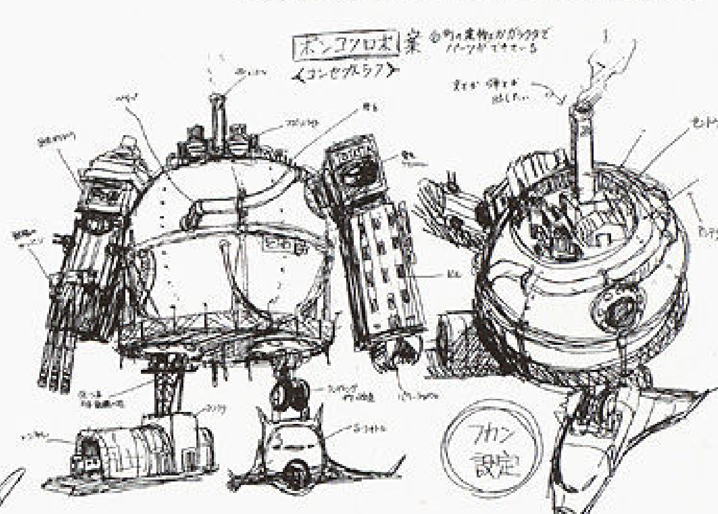


■パルシオン

ディクセンと同じく「黒パルシオン」ですが、こちらはカラーチェンジのみに…。女パルシオンは変なのでやめました。

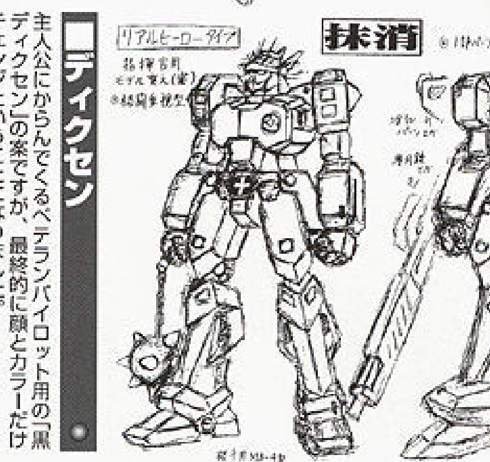
■ディアナ17

ロボットと言うより「女の子」そのものなので女の子のお尻にうるさいAKIMAN氏のチェックが厳しかったっス。



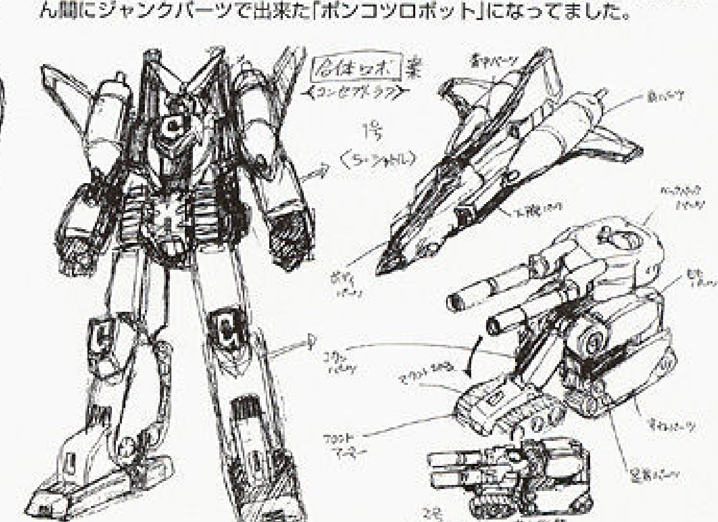
■ディクセン

主人公にからんでくるベテランパイロット用の「黒ディクセン」の案ですが、最終的に顔とカラーだけチェンジということになりました。



■ボロン

当初、蒸気とかで動きそうな「レトロロボット」のはずだったのですが、知らん間にジャンクパーツで出来た「ポンコツロボット」になってました。





■ツインザムV

「3人兄弟が乗る3機のマシンが合体してロボットになる」ハズだったのが、「2人姉弟が乗る2機のマシンが合体して2種類のロボットになる」になりました。

幻の未来
ロボット開発物語

来るべき近未来。人類の科学力は巨大ロボットを開発するに至る。誕生の経緯は様々であるが、開発者の熱い思いは皆同じであるといえるだろう。

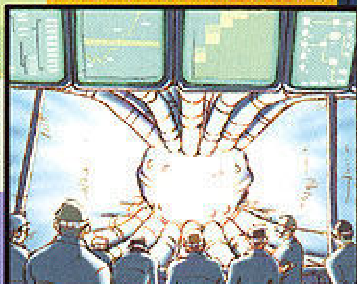
今回は各ロボットと関係の深い人物をピックアップして、その開発風景と合わせて紹介する。ではしばし、彼等と共に覗いてみよう、幻の未来を。

KIKAIOH

轟　源三博士

相転位機関の第一人者。実験炉の試運転成功の後、研究資料と共に消息を絶つ。

相転位機関臨界運転試験



エネルギー研究所内で行われた実験炉試運転の様子。後に、轟博士の手により、超次元機関へと発展する。

RAFAGA



リバーフォレスト研究所

ワンディ・クワンユー博士

可変飛行システムの提唱者。変形中の姿勢制御を研究、可変機の父と呼ばれる。

試験飛行中墜落した試作二号機



空中変形中、バランスを崩しての事故が多発した。2号機の事故ではパイロットのJ・ラウレ少尉が死亡。

PULSION

宇宙職人

バンダザル

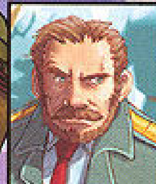
太古、パルシオンの鎧を鍛えたという伝説の名匠。作品の殆どは残っていない。

伝統的紋様の織物に残る精製の様子



代々伝わるパルシオンの鎧は、名工バンダザル最期の作といわれ、精製の様子は紋様として、残っている。

WISE D



陸軍総司令

ウィリアム・コ

多脚歩行戦車の有用性を説き、機械化空挺部隊の設立の為、多大な尽力をした。

プライスヴェルク大学
心理学教授**ヨゼフ・ラナカノフ**



ユング的見地から深層心理学を研究し、様々な学説で学会に波紋を呼んでいる。

TWINZAM-V
FIRE&PLASMA FORMATION

夢幻合体概念図

ラナカノフ教授の説によると、姉弟の夢が集合無意識レベルで感応し合っているのではないか、とのこと。



天宮コンツェルン総裁
天宮　武盛卿



世界中に250以上の関連会社を擁する天宮財閥の総帥にして天宮レイカの父。

ドーバー&ウェストリッチ社
技術主任**フェルナンド・スアレス**

FXシリーズの基本設計を担当し、無重力下における機動兵器運用の礎を築く。

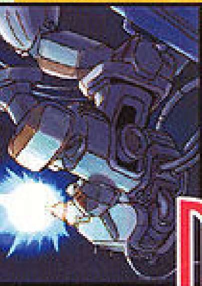
人造バイオマッスルの動作試験



天宮家地下シェルター内で動作試験を行う試験機。極めて人間に近いバランスで造られている事が分かる。

DIANA-17

無重力下でのフィクサーキャノン発射テスト



大口径長距離砲フィクサーキャノンは、ディクセンの高いポテンシャルをもって初めて搭載可能となった。

DIXEN

魔女ッコ
ポリンちゃん

史上希にみる規模の魔法少女にして、恋するオトメ。愛のパワーで無茶を通す。



突如消失した自社社屋に呆然とする（株）北岡商事社員

最近、頻発している謎の建造物消失事件。先月完成したばかりの北岡商事社屋も、一瞬のうちに消失した。



パラシュートによる空挺降下試験

空挺部隊としての使用を念頭に、砂漠地帯での降下試験が繰り返された。自由落下による降下も可能である。

DUCK

ゴールドマン大将

BOLON

ソフトマンが語る

キカイオーをさらに楽しむためのロボットアニメに関しての幾つかの事柄

全ての悪を打ち砕く、絶対正義、無敵のパワー…。キミもそんな鋼鉄(はがね)のマシンを、自分の想いのままに操ってみないか？三次元のフィールドを縦横に疾走するその瞬間(とき)が、遂に訪れた！そう、すべてのロボットアニメファンの夢が、今、此処に!!…とまではいかないが、新旧問わず、様々な世代のロボットアニメファンのハートに、豪速球で真っ向勝負を挑む、我らが「超鋼戦紀キカイオー」。

ゲーム中のいたるところで垣間見られる、どこかで観たような、あのシーン、あのアクション、遠い昔に感じた、あのアツイ気持ち…。そんなロボット世代の魂に深いクサビを打ち込んだ、是非とも観て頂きたいアニメ作品のいくつかを御紹介したいと思う。

『もう改めて聞く事なんて、何も無い！』まあまあ、そうおっしゃらず、しばしお付き合い願いたい。

■其の壱
スーパーロボット…不滅の栄光

まずは、全てのロボットアニメの出発点となる、この作品を忘れてはならない。

[72年に放送開始、全92話で、頭部にコクピットとなる飛行メカが合体、亡き祖父の遺志を継いで、悪の科学者率いるロボット軍団と闘う、①]である。

エピソードを重ねる度にパワーアップしていく主役メカ、そして「未だにこれを超えるアニメはない！」とまで称えられる、最終回での後番組の主役メカとの交代劇等、ロボットアニメの基本形態はこの作品で既に完成されていたと言っても良いだろう。特に、主役交代劇の劇場版②は必見。

次は、「合体変形」「複数のパイロットが乗り込む」というコンセプトを確立させた、[74年に放送開始、全51話で、3機の戦闘機が3種類のロボットに合体変形、地底に潜み世界征服を企む謎の科学文明と死闘を繰り広げ、放送終了時にリニューアルされて引き続き二作目が放映された、③]だ。

98年夏頃、ビデオアニメでリメイクが開始された様なので、オリジナルと併せて鑑賞し、この作品の歴史の深さを感じるのもまた一興。

続いて紹介するのが、合体変形のメカニズムを初めて玩具で再現させ、ライバル美形キャラの元祖となった、[76年に放送開始、全54話で、5体の戦闘マシンが合体、地球侵略を狙う宇宙人が送り込むメカ軍団を迎え撃つ、④]である。

ちなみに本作の監督によって引き続き制作された同系統の作品⑤、⑥の2作も併せて、監督の姓から⑦三部作と呼ばれている。ロボットファンを名乗るのなら、この程度は常識。

また、近年の注目すべき作品では[97年放送開始、全49話で、外宇宙から飛来したオーバーテクノロジーの力を借り、宇宙の全生命を機械化しようとする謎の勢力から地球を守る防衛組織とそのメカの活躍を描く、⑧]がある。

緻密かつ膨大に設定された世界観、CGとセルアニメの融合や、高いクオリティの作画、ダイナミックかつ華麗なアクション演出は、まさに最先端のスーパーロボットアニメ、といった感がある。今後こういった作品は、『スーパーロボットの皮を被ったリアルロボットアニメ』と位置づけるのがふさわしいのかもしれない。本作は同系統作品のシリーズ8作目にあたる最終作であり、また同シリーズ中最高傑作との呼び声も高い。

そして最後に、次項に紹介するリアルロボット路線を確立した革命作⑨の先駆けとなった作品である、[77年放送開始、全23話で、3人の少年少女が操る3体のメカが合体、人類滅亡を謀る宇宙の破壊者に、一族で立ち向かう、⑩]を紹介したい。

この作品は、「主役メカと敵との戦闘の巻き添えを受け、破壊される街。それに巻き込まれて家族を亡くした人々から逆恨みを買い、守るべき存在から糾弾され、自分たちの闘いを認められない主人公達の葛藤」といった、これまでのロボットアニメでは殆ど触れられる事の無かった部分に焦点を当てている。

さらに衝撃的なのが、最終回。一族の殆どを敵に殺され、命を懸けて闘っていた敵の正体は、実は宇宙から悪意に満ちた存在を抹殺する為に創られた、正義のコンピュータだった!!という、善悪逆転論の極みともいえる展開。最後に生き残った主人公は、一人地球に帰還、そして…。ラストシーンは、敢えてここでは語らないでおく。是非とも貴方自身の目で、心で感じてもらいたい。

尚、本作と、同監督により制作された後番組⑪と⑨を併せて、監督の姓から⑫三部作と扱われる事も多い。真のファンを名乗るなら、これも知っていて当然。

■其の弐
リアルロボット…華麗なる軌跡

まず、これを観ないと始まらない！というのが、前項でも触れたこの作品。

[79年放送開始、全43話で、宇宙コロニーと地球間の独立戦争に巻き込まれた少年の、戦争という極限の状況下での人間的成長を描く、⑨]である。

今更、本作についてここで語る必要も無いかと思われるが、初心者の方々がこの作品に触れる際に気をつけて頂きたい事柄をひとつだけ。これまでのアニメに無かったSF考証や、現代兵器的なメカ設定とそのアクション部分だけでも、本作は十分エポックメイキング的作品ではあるが、制作側が本当に視聴者に伝えたかったのは、「人はいつの日かわかりあえる。争いの無い時代は必ず来る」というメッセージであり、本作を観てこのテーマを感じ取る事が出来た方は、本当の意味でのアニメファンに一歩近付いた、と自信を持って良いのではなかろうか。

しかし、アニメを個人的にどう楽しむかは観る者全ての自由なので、個人の考えを他人に押し付けるのはあまり誉められた事ではない。筆者自身の自戒の念も込めて、ここに記しておく。

また、本作の監督が次に手掛けた作品、⑪では、さらに魂の輪廻や転生、人の業といった、哲学的に深く踏み込んだテーマを扱っており、こちらの作品を同監督の最高傑作と位置付けするファンも存在する。

放送当時は内容があまりに難解なため、制作途中で打ち切られるという逸話もあった。近年、再び評価が高まってきており、是非ご覧になる事をお勧めする。

次に紹介するのが、[82年放送開始、全36話で、突如地球を襲った謎の巨大異星文明と人類との闘いを描いた、⑭]である。

この作品の特徴は、実際の戦闘機をモデルにした本格的可変型メカが初めて登場した点、そして80年代のキーワードのひとつでもあるアイドルと、主人公とのラブストーリーといった要素を、SFアニメでありながら敢えてテーマの中心に据えたという事であろう。

また、緻密に描き込まれたメカ描写、激しく飛び交うミサイルとメカの凄まじいまでのメカアクション演出や、それを支える作画のクオリティから伝わる作り手側の情熱も、熱狂的ファンを生み出す原動力となった。そして、この作品で生まれた新たなメカアクション演出の形態を、本作以降、そのアニメーターの名を冠して⑮と呼ぶようになった。

そして、ラストはこの作品。[83年放送開始、全52話で、長く続いた宇宙戦争の終結後、特別な宿命を背負った主人公が、運命の赴くままに彷徨いながら戦い、最後には銀河を影で支配する神の如き存在に迫る、という壮大なストーリー、⑯]だ。

敢えて主役メカの役割を放棄して単に戦うための道具として扱い、よりミリタリー感を全面的にアピールすることで、独自のメカニック感を醸し出していた。

また、ストーリー構成としても、1クール毎の舞台の大きな転換が、物語全体に絶妙なテンポを生み出し、シンプルなサブタイトルや好奇心を掻き立てる予告編、主人公の視点からの独特の語り口や、ハードでシリアスなストーリー展開等、まさにリアルロボット路線の最高峰と位置づけられる作品である。

放送終了後も、度々ビデオ化されており、未だに根強いファンも多い。

…今回取り上げた作品は、数あるロボットアニメの名作の中のごく一部であって、まだまだご紹介したい作品は多数あるのだが、今回は紙面の都合上、ここまでという事にさせて頂く。

また機会があれば(恐らくないであろうが)、その時は再びの邂逅の喜びを、共に分かち合いたいと思う。

最後に、キカイオーチームスタッフ全員より一言。

「貴方のキカイオーライフに、幸あらんことを!!」

以上 いごっそうアニメファン

さて、本文中①～⑯には何が入るのか分かるかな？アニメファンを自負するキミならきっと分かるはず!?

あんたが キカイオー

たのむぞ！キカイオー！

わしをよんだかな…



HERE COMES A NEW CHALLENGER

オペレーターのお姉さん

所属不明機が侵入しました

（声・長沢 美樹）

設定 名前 募集

極秘情報入手!!

真実(まこと)の愛

おかげさまでようやくアップしましたスタッフの皆様ご苦労様です

思えばいろいろとございました。

第13047回

容量!?

スケジュールが!?

かきわり【書き割り】芝居の舞台の背景が描かれた大道具

カキワリ!?



完

開発用語集 秘

■いごっそう■
「胃にごちそうをあげる」という意味…ではない。土佐弁で「頑固で、一度決めたら絶対に聞かない」「意地っ張り」という感じの意味の言葉。残業時の夕食で、たまに美味しいものを食べに行くときにどういう訳か使用された。
例：「今日はいごっそうしとこか」

■ギブアップ休暇■
通常のアップ休暇を取得するまで勤務に耐え切れず、やむなく取る休暇。能力レベルが低いと、強制的に無期限でくらうこともあるぞ!! みんな気をつけよう!!

■ただいま、電話に出たくありません…■
緊急の用件で携帯電話にかけたときに限って、留守電や話し中になっているときに受話器から聞こえてくるメッセージ。本当は「ただいま、電話に出る事が出来ません」と言っているのだが、UP間際で心身共に追い込まれた開発者の頭の中では、表題のようにしか変換されない…。

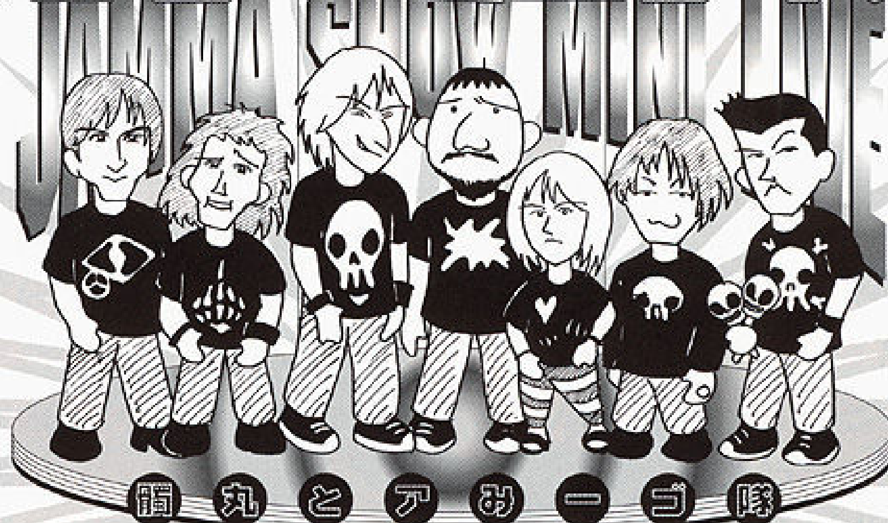
■脱がせ上手■
とにかく「アーマー破壊」ばかりを狙って戦うプレイヤーにつけられる称号。逆に「アーマー破壊」ばかりされるプレイヤーは、「脱がされ上手」。

■ナス・ピーマン・トマト■
クヴァールのこと。紫の時は「ナス」。緑の時は「ピーマン」。赤の時は「トマト」。ちなみに、赤の小さいクヴァールは「プチトマト」。

■おやっさーん!!■
ジュンペイの、今は亡き父への慟哭…ではなく、三連続パンチのボイス「オリャヤヤ、ターッ!!」がこう聞こえる。

■ミーティンガー■
ミーティングの多い企画マンのこと。何か大変更がかかる時には、必ず企画マンは、ミーティンガーに変身する。

ジャマショー・ミニライブへの道



こんにちは、岩井 由紀です。9月に"ジャマショー"で超鋼戦紀キカイオーのオープニングテーマ曲「闘え！キカイオー」のバンド演奏を行ったという事を皆さんは知っているかなぁ？まあ、知っている人も知らない人も、それまでの苦労話なんかを聞いて下さい。

それを語るには、まず、作曲の段階からお話ししなければなりません。…と思いましたがそのお話はキカイオーサントラCDのブックレットを読んで下さいね。まあ何度もボツをくらいましたが、ようやく皆さんご存知の「闘え！キカイオー」の曲が出来上がりました。(ご存知じゃない？そんな人は、今すぐレコード屋さんに行ってシングルCDを買うのだ。)

曲が出来てほっとしたのもつかの間、歌ものといえばヴォーカルが必要になってくるぞ。キカイオーの曲調に合った声の人を探さなければいけない！と毎日思い悩んでいた丁度その時、ストレスを発散しようと、旦那とカラオケボックスに行ったのです。レパートリーも底が尽きてきた頃に旦那がなんと！マジ○ガーZを歌いだしたのでした。その歌声を聞いているうちに私の頭の中に、『キカイオー』を歌う旦那の姿が浮かび、「これだ!!」と思いました。そこからがまた苦労の始まりでした。

旦那は、皆さんがご存知の通り、通称"アナーキーたかぽん」といって、普段はハードロック大好きのメタル小僧、とてもアニメソングを歌ってくれそうにありません。毎日、毎日説得の日々が続きました。そんなこんなで、ようやく歌ってくれることになったのです。ゲーム用に社内でレコーディングを行い、チーム内の人達に聴いてもらったところ思った以上に盛り上がり、「これならいける！」ということで、シングルCDの話が持ち上がり、気が付けばジャマショーでミニライブを行う事までが、あれよあれよと決まってしまいました。

バンドで演奏するには、メンバーを揃えなければなりません。ギターとベース、キーボードそれにコーラスも、もちろん社内でほとんど強制的に「お願いします。」の一言で決定し、[アみーゴ隊]が結成しました。皆、曲作りや、SE作りにおいてはプロですが、演奏においては素人なので、打ち込みのドラムに合わせて演奏するにはかなり練習しないと上手く行きません。そこで、約3週間のハードスケジュールを立ててスタジオ通いが始まりました。

メンバーの何人かは"バンドなんて、10年ぶりや」とか言っていましたが、どんどん昔の感を取り戻し、最終練習の日にはようやく息の合った演奏が出来るようにまでなりました。(アみーゴ隊の人達には本当に感謝してます。涙、涙…)

<そして…東京へ…>

そうこうしているうちに、"ジャマショー"の日が近づいてきました。私達は前日に現地入りしたのですが、想像していた以上にステージがりっぱだったのには驚きました。こんな高い所で演奏するのか…不安と、緊張の入り交じった思いでステージを見ていました。(ショーの前日私はほとんど眠れませんでした。)

当日は、衣装に着替えたり、メークをしたりでバタバタと時間が過ぎていき、それほど緊張はしませんでした。でも、何が1番緊張したかっていうと、本番前ステージ裏に集合して出番を待っている時です。「早く終わってくれ！」と願うばかりでした。メンバーも誰一人笑いませんでした。そして、合図と共に、ステージにあがっていました。演奏が始まってしまうともう、緊張とかそんなものは吹っ飛んでしまい、とても楽しい時間へと変わっていきました。演奏が終わりステージを降りる時には皆、名残惜しそうにしていました。(レパートリーが2曲しかなかったからしょうがないけど…)

楽しい2日間のライブも終わり、久しぶりに会社に戻ってきて、ゾッとしました。なぜなら、机には溜りに溜まった次の仕事が山積みだったからです。

髑丸のチョット言わせてくれ!



みんな元気にしとるか！俺が髑丸(どくまる)じゃぁ!! 俺の名前を知らん奴は、『どくろまる』等と勝手に呼びやがって…分からんかったら呼ばんといてくれ！新しくファンになってくれるみんなが、間違って覚えてしまうやろ!! 頼むで…。

そりゃそうとAMショーサウンドミニライブも無事終えて、今はホッとしてるで。昔にバンド組んでライブとかやってた頃を思い出してしもたわ。やっぱりバンドはええよねぇ…せやけど！もともと俺はベーシストであって、ヴォーカルではない!!そこんとこよう覚えとけ!!!ほな、さいなら…

髑丸ことANARCHY TAKAPONより。

★開発者が語る トークでグラップル!!

■今週のグラップラー……●秋山 幸平(メインプログラマー)●佐々木 栄一郎(企画)

Q まずはキカイオー完成おめでとうございます。

秋山：　完成したの？

佐々木：ついさっきしたじゃないですか。

秋山：　ほぉ！知らんかった。

Q ずいぶんと開発期間がながかったようですが…？

秋山：　孫の代まで続くかと思いました。

佐々木：孫といえば秋山さん、まだ結婚しないんですか？

秋山：　いや〜全然貯金してないし…じゃなくて!! 本当に長かった。始まりはジャスティスと一緒だったのに…。

佐々木：まぁ、いろいろと試行錯誤してましたからねぇ。

Q 今回、初顔合わせとなる河森正治さんとのお仕事はどうでした？

秋山：　髭が濃かった。

佐々木：秋山さん、対戦で河森さんボコボコにしてましたね。

秋山：　おかしいなぁ。あれでも接待モードだったんだけどねぇ。

佐々木：なんか対戦後の河森さんの笑顔、すごく不自然でしたよ。

Q この2年間で一番印象に残ったことってなんでしょう？

秋山：　中田がセリエAに行った事かな。

佐々木：もうちょっとゲームに関する事いいましょうよ。

秋山：　じゃ、キカイオーの売り上げが鉄○2を抜いてミリオンになった事。

佐々木：うそいわないでくださいよ!…でもみなさん、そうなるようにガンガンプレイしてくださいね！

Q 最後に、読者の方々に一言どうぞ。

秋山：　こんなつまらない物、読んでないで奉仕活動に従事しましょう。

佐々木：だからゲームのこといってくださいっつーの！

Q あっ、そうそう、開発の最後に、メインなのに一人だけ逃げて北海道にサケ釣りにいった、ということをチームの方からきいたんですが本当ですか？

佐々木：本当です。この人はそういう人なんです。

秋山：　あっ、宇宙からSOSの電波が飛んできました。と、言う訳で私は行かなければいけません。では、さようなら。でじゅわ。

心してみれ!!超秘密の「キカイオーご意見ノート」大公開!!

カプコンでは、開発中のゲームは社内にある数台の筐体に組込まれ、「ご意見ノート」というものと共に設置される。「ご意見ノート」とは、プレイをした人々がきびしく、いろんな意見を書くためのものでこれにより、ゲームはどんどん調整されていくのである。このノートにたくさんの意見があるのを見ると、担当者は、単純にうれしかったり、プレッシャーを感じたり、とにかく、がんばっていこう!という気になるわけである。さて、今回ここに公開するのは、特に意見をたくさんかいてくれたデザインチーム用のノートからあのAKIMAN氏の意見を抜粋したものである。(はっきりいってココには掲載できないネタばかりの中から選んだら全部AKIMAN氏のものだっただけであるが。)どうだろう!このような社員達の夢がキカイオーチームの原動力となっていたのだ!!

開発室で飛び交う珍言奇言。

■クイズダック■
某メイン企画マンの企画書の「ワイズダック」と書かれた部分が、「クイズダック」に見える所からきた用語。

■ディクヤン■
同じく某メイン企画マンの企画書の「ディクセン」と書かれた部分が、「ディクヤン」に見える所からきた用語。
恐らくメイン企画マンの両キャラ担当ソフトマンA氏に対する精神的嫌がらせと思われる。

■キカイオーよこせ!■
ワイズダックのダウン後の起き上がりボイスが、「キカイオーよこせ!」に聞こえる所からきた言葉。
ちなみに正解は、「機体を起こせ!」

■全肛○ひらけ!■
これもワイズダックのファイナルアタックが決まった時にいっしょに叫ぶ言葉。
「全肛○ひらけ!」→「撃て〜!」(う○こミサイル発射?)
ちなみに正解は、「全砲門ひらけ!」

■なんか面白いこと無い?■
某ソフトマンの口癖。
朝の挨拶は、まずこれ。

■スタンド出てる!■
いつもは恐い某ソフトマンが、急に何かにとり憑かれかのように、善人になったときに発せられる言葉。
「やばい、あの人また、スタンド出てるわ!」
ちなみにスタンドの使用回数は、1日3回がMAX。

■負けたら名前消すぞ!■
某企画マンがチーム外の人間と対戦する時に、必ずソフトマンが口にする言葉。
一時期、本当にスタッフロールから某企画マンT氏の名前が消えていた…。

■吉野牛■
当然吉野屋の牛丼のこと。
高級な「神戸牛」にせめて呼び方だけでも対抗したい、という貧乏人のひがみ。

M I N N A N A K A Y O S I



CAPCOM STAFF MESSAGES

今だから言える!?ここだけのお話。

「超鋼戦紀キカイオー」の開発スタッフ達に"今だから言える"ここだけの秘密の話を直撃インタビューで聞いちゃいました。はて?さて?何が飛び出すやら…!?

Q1	「超鋼戦紀キカイオー」ゲーム制作にあたり、あなたが担当した仕事は何ですか?
Q2	今だから話せる失敗談、開発中のエピソードなどを教えて下さい。
Q3	制作にあたりあなたが気を使った点または苦労した点は何ですか?
Q4	プレイヤーの人達に何かメッセージをお願いします。



秋山 幸平●

A1 ソフト。ディクセン・ワイズ・ツインザム担当とメイン兼パシリ。
A2 実はキカイオーは上手くない。ジャス学やZERO3のメンバーにボコボコにされた。あぁ屈辱。
A3 開発期間がズルズルと延びた為、いつか切れた上司にタイガーニーを食らうのではないかと心配した。
A4 技名を叫びながら遊ぶと燃えるぞ。でも、お店に迷惑かけちゃ駄目だぜ。



踊る 中野 雄天●

A1 モデリングとモーションとテクスチャーとデザインでエラそうな人。
A2 河森さんとロボデザインをFAXでやりとりしたのがなつかしい。あと、シャア大佐にサインもらった。
A3 前半、栄一郎に苦労させられ、後半、良三に苦労させられた。君らAMショーでナンパはよしなさい。
A4 プラモとか超合金とかアニメとかが出るように皆でお願いしてね。



佐々木 栄一郎●

A1 企画。
A2 大河ドラマが作れるほど話があるので誌面が足りないなぁ。マ○ジンにでも売り込みにいくか?
A3 人の和こそすべて。
A4 ぜひ、どっぷりとキカイオーの世界にはまって下さい。



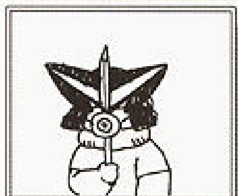
志田 栄治●

A1 メカ以外のキャラ絵とデモ素材のチェックとかEDの絵コンテとか。
A2 あれこれやってて、ストーリー用の顔絵が間に合わなくなり、他の人に描いてもらった事。大反省。
A3 アニメ調の清書は絵のツヤを7割ほどなくすから、誤魔化し効かなくて大変。アニメ業の人はエライなぁ。
A4 OPのタイトル叫びで照れた君もきっと叫べる筈だ。キカイオォー!!



SENSEI●

A1 アイキャッチとかポスターとかセレクト画面とか、とにかく色々。
A2 考えたら結局河森さん達とは一度もお会いしてないです。ちぇっ。
A3 まぁ、人生いろいろあらぁな。
A4 ロボットを愛してあげて下さい。お願いです。いやもうマジで。



竹田 公一●

A1 各ロボットの発進デモ・ムービー。
A2 ムービー1本あたりの制作期間の差が凄い。最初は開発機材もヘボくてかなり時間を喰ったので。
A3 各ロボットの差別化。
A4 キャンセルせんとムービー見て下さい。



店長●

A1 砂漠と夜のステージとその他いろいろ。
A2 タウンページより厚くなりそうなくらいたくさんありますが、今は胸の中にしまっておきます。
A3 世の中そうウマくはいかんもんです。辛くて体重が減るかと思いましたが、見事に当社比20%UP!!
A4 1日¥100だけでいいから毎日やって下さい。お願いします。



ナオキ●

A1 キャラクター原案とか、なんかいろいろ。
A2 深夜から早朝にかけてが一番集中できたから、昼間によく居眠りして叱られた。
A3 基本的なデザインをやったんで、やっぱりその辺に気をつかいました。なかなかOK出なかったり。
A4 全砲門開けぇー!!



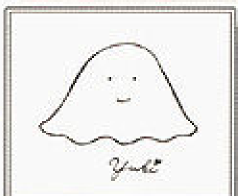
寝角男●

A1 ロボと名がつきゃ何でもやるのだ。バブやデモやセレクトなのだ。
A2 机の整理をしてたら、昔の予定表が出てきてびっくりしたのだ。実は随分前に出てたはぶっ!!…死
A3 強く、正しく、かっこ良くなのだ。
A4 魂のゲームに理屈はいらないのだ。とにかくやるのだ。



MOE・T & OHNO●

A1 効果音。ボイスの編集。などのサウンド関係のお仕事。
A2 オープニングの歌を録音していたとき、テンションが上がりすぎてメキシコにいってしまいました。
A3 あーやばい。やばーい。まんまやんけー。おこられる。うそ、ええのんほんまに。よし、やってまえ。
A4 ボイスもいいけど効果音もいいので、じっくり聞いてね。



Yuki●

A1 全てのBGMを作曲しました。
A2 このゲームには何と75曲も曲が入っているのだ。よくまぁ、こんなに作ったものだ。しみじみ。
A3 オープニング曲のOKをもらうこと!!
A4 CDシングル「闘え!キカイオー」買って下さいね。



りょーぞー●

A1 企画、調整、3時のおやつ係等。
A2 アップの2週間前、キカイオータックル1発で瀕死の状態になっている、ディアナを見た時はあせった。
A3 攻撃力などの数値調整には苦労しました。あと夜食の誘惑…。
A4 皆さんガンガンプレイして下さい。

みんな久しぶり。YUKIです。今、ラジオ大阪の「飯塚雅弓(いいづか まゆみ)のMEGA-TON(メガトン)スマイル」(毎週土曜日24:00〜25:00放送)という番組内でキカイオーのラジオドラマが絶賛OA(オンエアー)中なんだよ!ファンなら是非とも要チェック!!でも、関西ローカルなんだよね…残念、と思ったそこのキミ!あきらめるのはまだ早い!!何と来年の1月21日に、このラジオドラマがCDアルバムになってセルピュータレーベルからリリースされるのだ。OA(オンエアー)ではカットされた未放送パートを加え、"ノーカット・バージョン"で収録。しかも、ボーナストラックとして"ポリンちゃん"のラジオ番組も新たに追加収録と内容UP!でリリースされるよ。聞き逃した人、聞きたくても聞けなかった人、そして毎回OA(オンエアー)をチェックしている人も、このアルバムは必聴!一見(?)の価値アリ!!みんな、発売まで楽しみに待っててね。

YUKI

「超鋼戦紀キカイオー」ファンに朗報!!
「キカイオー」がドラマになったよ!

編集スタッフ: AKI・SAKI・YUKI　SPECIAL THANKS: PROJECT KIKAIOH STAFF、カプコンデザインチーム、OYAMA、サクラ、マンボ大西、MUCCHI、CAPCOM ALL STAFFS.

カプコン
感性開発モデル

チビ超絶マシン

22号

1号キカイズラッガー

《組立説明図》

★かくぶひんをはめこんでください。
★すきなようにいろをぬってください。
★ミサイルはひとにむけてうってはいけません

1号キカイズラッガー	
（性能）	
〈武　　器〉	○ドリルミサイル２門 ○スペースバリアカノン砲２門 ○ウルトラ中性子爆弾２０発 ○さつじんシュレッダー１基 ○万能ばさみ１基
〈エンジン〉	○プラズマちょうぜつエンジン
〈スピード〉	○ワープ時　光速１ 地上走行時　時速３００キロ
〈搭乗員〉	○ジュンペイ　トドロキ

あそびかた

★さつじんアームがじゆうにうごきます。
★ドリルミサイルがはっしゃできます。
★AパーツとBパーツが分離します。
★タイヤをつけてじめんをはしります（しゅどう）

全部そろえて夢が大きく広がる・超鋼戦紀キカイオー・シリーズ！

２３号　流星超人パルシオン

２４号　屑鉄合体ボロン

２５号　軌道先史ディクセン

●お問合わせ：
株式会社 カプコン
シークレットファイル係
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
TEL.(06) 920-3649 FAX.(06) 920-5136
●営業時間：平日 AM 9:00 ～ PM 17:30
（土・日・祝日休み）

SECRET FILE

CAPCOM

※表、裏ともフィクションです。実際のゲーム内容とは全然違いますので間違えないでネ♥